

# MANFAAT LISENSI PATEN BAGI INDUSTRI TEKNOLOGI DAN INFORMASI INDONESIA

Kartika Widya Utama

Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro  
Jl. Hayam Wuruk No 5-7 Semarang  
email: kartikawidyautama@yahoo.co.id

## Abstract

*this global era, information and technology become an important aspect to deal with global issue. Indonesia as emerging country has lost it's independence on this matter by depending too much on foreign technology. It needs to be change because in order to maintain it's independence in every aspect, Indonesia needs to achieve self-sufficient in technology and information aspect.. Patent Act No 14 Year 2001 is a first step to achieve that goal, it's include provision about license and mandatory license and every provision that follow. But as it's age is still young this act still got many loopholes that need to be closed, this paper hopefully can help to close that loopholes.*

**Key words :** License, Mandatory License, Technology, Information, Patent

## Abstrak

*Informasi dan teknologi merupakan aspek penting dalam usaha untuk menangani berbagai isu global. Indonesia sebagai negara berkembang telah kehilangan kemerdekaannya atas dua aspek tersebut sebagai akibat dari besarnya ketergantungan kepada teknologi asing, Indonesia perlu untuk segera mencapai kemandirian dalam bidang teknologi dan informasi..Undang-Undang Paten No 14 Tahun 2001 adalah langkah pertama untuk mencapai tujuan tersebut, hal ini mencakup ketentuan mengenai lisensi dan lisensi wajib beserta peraturan-peraturan yang menyertainya.Namun, mengingat umur dari undang-undang ini masih sangat muda, undang-undang ini masih memiliki banyak celah didalamnya yang perlu untuk ditutup, makalah ini semoga dapat membantu usaha untuk menutup celah hukum tersebut.*

**Kata Kunci:** Lisensi, Lisensi Wajib, Teknologi, Informasi, Paten

### A. Pendahuluan

Informasi di masa globalisasi seperti saat ini merupakan hal yang sangat fundamental dan mutlak dikuasai untuk mengatasi berbagai tantangan globalisasi. Untuk itu penguasaan atas teknologi informasi dan komunikasi mutlak diperlukan, karena barang siapa menguasai informasi maka ia akan menguasai dunia begitulah kata pepatah terkenal yang diucapkan Sun Tzu, genius strategi militer dari China yang termahsyur itu.

Teknologi informasi merupakan hal fundamental untuk menghadapi tantangan globalisasi yang membutuhkan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Penguasaan teknologi

dewasa ini pada umumnya dikuasai oleh Negara atau Entitas Bisnis. Karena dalam menguasai teknologi memerlukan energi, dana dan waktu yang tidak sedikit.<sup>1</sup>

Indonesia belumlah dapat dikatakan sebagai pemain utama dalam persaingan teknologi informasi. Sektor teknologi informasi dan komunikasi masih didominasi oleh negara-negara barat, khususnya Amerika Serikat dengan Microsoft, Google, dan Apple dsb. Dengan dikuasainya sumber-sumber teknologi informasi dan komunikasi oleh negara-negara tertentu hal ini menghambat negara lainnya untuk mengembangkan / menciptakan teknologi informasi sendiri.

1 Zoelkarnain Oeyoeb dalam Jurnal ITJEN-DEPHUB "Transparansi" vol 4 No 1 Tahun 2009 hlm. 28.



Setiap bagian / keseluruhan teknologi informasi dan komunikasi memiliki Hak Kekayaan Intelektual yang dilindungi oleh peraturan perundang-undangan yang harus dihormati oleh seluruh entitas di dunia. Oleh karena itulah diperlukan adanya suatu sarana untuk menjembatani keinginan negara-negara berkembang seperti Indonesia / entitas bisnisnya dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasinya dan negara-negara maju / entitas bisnis yang telah memiliki teknologi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka patut ditarik kesimpulan bahwa penguasaan teknologi oleh negara maju melalui Paten memiliki nilai ekonomi yang sangat luar biasa secara bisnis. Sehingga pemanfaatan teknologi tersebut tidak dapat secara sembarangan diaplikasikan oleh pihak lain dalam hal ini negara maupun entitas bisnis yang lain.

Indonesia sebagai Negara yang berdaulat belum memiliki kedaulatan di bidang teknologi informasi baik dari segi negara maupun entitas bisnisnya. Seperti yang kita ketahui hampir seluruh perusahaan komunikasi di Indonesia sahamnya mayoritas dimiliki asing sementara perangkat teknologi informasinya dimiliki oleh asing. Kemudian langkah apakah yang harus diambil entitas bisnis / Negara yang ingin mengembangkan teknologinya baik di bidang teknologi informasi, komunikasi atau bahkan di bidang pertahanan keamanan?

Terdapat dua cara yang dapat ditempuh, yang pertama adalah menciptakan teknologi mulai dari awal dengan usaha sendiri tanpa mengandalkan bantuan pihak lain, cara ini membutuhkan proses yang lama dan berbiaya mahal karena membutuhkan riset yang terus menerus dan berulang-ulang tanpa adanya jaminan akan berhasil. Cara yang kedua, yang lebih mudah yaitu dengan melakukan alih teknologi dengan Negara / Entitas Bisnis yang telah memiliki teknologi tersebut. Dengan alih teknologi waktu dan biaya yang diperlukan untuk menguasai suatu teknologi dapat ditekan, atau paling tidak hasilnya sudah pasti ada. Dalam makalah ini penulis akan menjabarkan manfaat alih teknologi dari sebuah Paten melalui

lisensi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan harapan suatu saat akan tercipta kemandirian dan kedaulatan Indonesia di bidang teknologi informasi.

## B. Pembahasan

### 1. Pengertian dan Manfaat Teknologi

#### a. Pengertian Teknologi menurut para ahli:

- 1) Teknologi adalah ;
  - a) Ilmu yang menyelidiki cara- cara kerja di dalam tehnik
  - b) Ilmu pengetahuan yang digunakan dalam pabrik- pabrik dan industri- industri (Harahap, Poerbahawadja, 1982 : 1357).<sup>2</sup>
- 2) Teknologi adalah cabang ilmu pengetahuan yang berkenaan dengan industri bangunan, mesin- mesin dan sebagainya ( Salim, 1985 : 2015).
- 3) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia<sup>3</sup>, teknologi adalah ;
  - a) Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan
  - b) Keseluruhan sarana untuk menyediakan barang- barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.
- 4) Menurut Rogers dalam Seels, Richey,<sup>4</sup> Teknologi adalah suatu rancangan langkah instrumental untuk memperkecil keraguan mengenai hubungan sebab akibat dalam mencapai hasil yang diharapkan.
- 5) Teknologi adalah ilmu pengetahuan mengenai pembangunan dan industri (Saliman, Sudarsono, 1993 : 216).<sup>5</sup>
- 6) Dari Wikipedia<sup>6</sup>

Teknologi adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya. Sebagai aktivitas manusia, teknologi mulai sebelum sains dan teknik.
- 7) Dalam Random House Dictionary seperti dikutip Naisbitt<sup>7</sup>

2 Harahap, Poerbahawadja, 1982, *Ensiklopedi Pendidikan*. Jakarta, PT Gunung Agung, hlm. 1357.

3 Departemen Pendidikan Nasional, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Cetakan ke-4, Jakarta, PT. Gramedia, hlm. 1158.

4 Seels, B. B. & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Bloomington, IN: Association for Educational Communications and Technology. hlm. 12.

5 Saliman Sudarsono, 1993, *Kamus Pendidikan, Pengajaran, dan Umum*. Jakarta, Rineka Cipta, hlm. 216.

6 <http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi> diakses pada tanggal 19 Juli 2012

7 John Naisbitt, 2001, *High Tech High Touch (Pencarian Makna di Tengah Perkembangan Pesat Teknologi)*. Jakarta, Mizan Pustaka, hlm. 46.



Teknologi adalah sebagai benda, sebuah obyek, bahan dan wujud yang jelas- jelas berbeda dengan manusia.

- 8) Menurut Iskandar Alisyahbana seperti dikutip Yusufhadi Miarso<sup>8</sup>

Teknologi adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal, sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, pancaindra, dan otak manusia.

- 9) Menurut Ellul dalam Miarso<sup>9</sup>

Teknologi adalah keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap bidang kegiatan manusia.

- 10) Menurut Miarso<sup>10</sup>

Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

Dari pengertian-pengertian teknologi diatas penulis menyimpulkan bahwa teknologi adalah keseluruhan metode, proses, produk baik berwujud maupun tidak berwujud dan bernilai ekonomi yang dipergunakan untuk mempermudah dan mensejahterakan kehidupan manusia di dunia ini.

## 2. Manfaat Teknologi

Keuntungan-keuntungan yang muncul dengan adanya teknologi antara lain:<sup>11</sup>

- Penghematan biaya,
- Perbaikan produktivitas,
- Peningkatan pelayanan kepada konsumen
- Penyebaran pengetahuan ke seluruh organisasi
- Peningkatan keterlibatan karyawan dalam pembuatan keputusan

- perbaikan kualitas lingkungan kerja

Sedang menurut Mardikanto<sup>12</sup> teknologi atau ide baru dapat diterima apabila memiliki manfaat sebagai berikut:

- memberi keuntungan ekonomi bila teknologi tersebut diterapkan (profitability)
- teknologi tersebut sesuai dengan lingkungan budaya setempat (cultural compatibility);
- kesesuaian dengan lingkungan fisik (physical compatibility);
- teknologi tersebut memiliki kemudahan jika diterapkan;
- penghematan tenaga kerja dan waktu dan
- tidak memerlukan biaya yang besar jika teknologi tersebut diterapkan

Manfaat teknologi khususnya teknologi informasi sangatlah besar bagi peningkatan kesejahteraan manusia apabila dikelola dengan benar. Dibidang bisnis sendiri banyak sekali manfaat teknologi informasi yang telah dinikmati oleh entitas bisnis yaitu:<sup>13</sup>

**Penerapan Teknologi Informasi dalam Perusahaan** Kebutuhan efisiensi waktu dan biaya menyebabkan setiap pelaku usaha merasa perlu menerapkan teknologi informasi dalam lingkungan kerja. Penerapan Teknologi Informasi menyebabkan perubahan pada kebiasaan kerja. Misalnya penerapan Enterprise Resource Planning (ERP). ERP adalah salah satu aplikasi perangkat lunak yang mencakup sistem manajemen dalam perusahaan.

**Penerapan Teknologi Informasi Dunia Bisnis** .Teknologi Informasi dimanfaatkan untuk perdagangan secara elektronik atau dikenal sebagai E-Commerce. E-Commerce adalah perdagangan menggunakan jaringan internet.

**Penerapan Teknologi Informasi dalam Perbankan**. Teknologi Informasi diterapkannya transaksi perbankan lewat internet atau dikenal dengan Internet Banking. Beberapa transaksi yang dapat dilakukan melalui Internet Banking antara lain transfer uang, pengecekan saldo, pemindahbukuan,

8 Iskandar Alisyahbana, 1980, *Teknologi dan Perkembangan*. Jakarta, Kencana hlm. 131.

9 *Ibid.* hlm. 140.

10 *Ibid.* hlm. 62.

11 [http://www.ut.ac.id/html/suplemen/ekma4111/manfaat\\_teknologi.htm](http://www.ut.ac.id/html/suplemen/ekma4111/manfaat_teknologi.htm) diakses pada tanggal 19 Juni 2012

12 <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2060372-pengertian-teknologi-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 19 Juli 2012.

13 rudywebjkt dalam <http://forum.vivanews.com/iptek/61427-manfaat-teknologi-informasi-dalam-perusahaan-dunia-bisnis-dll.html> diakses pada tanggal 18 juli 2012.



pembayaran tagihan, dan informasi rekening.

Teknologi selalu diperbaharui hal ini dikarenakan teknologi berasal dari kreatifitas dan ilmu pengetahuan manusia yang selalu berkembang. Oleh karena itu teknologi sebagai hasil karya kreatifitas manusia memerlukan perlindungan dalam pemanfaatannya, karena dalam proses penemuan / pembentukannya memerlukan tenaga, waktu dan biaya yang tidak sedikit oleh penemunya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi memiliki nilai. Apabila ditambah dengan manfaat ekonomi yang dapat dinikmati, maka nilai ekonomi yang melekat menumbuhkan konsepsi kekayaan (*Property*) terhadap karya-karya intelektual yang sudah sepatutnya dilindungi oleh hukum.

### 3. Pengertian Paten dan Perlindungannya di Indonesia

#### a. Pengertian Paten

- Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya dibidang teknologi yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya (Pasal 1 angka 1 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten)
- Paten Sederhana adalah setiap invensi yang berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai kegunaan praktis disebabkan oleh bentuk, konfigurasi, konstruksi atau komponennya.

#### b. Perlindungan Paten

Paten di Indonesia dilindungi oleh UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten, prinsip perlindungan di Indonesia menggunakan prinsip *first to file* yang mana paten yang dilindungi adalah yang pertama kali mengajukan pendaftaran ke Dirjen HKI dengan mempertimbangkan ada atau tidaknya itikad baik dari pemohon pendaftaran.

Paten tidak dapat diberikan kepada invensi yang tercantum pada pasal 7 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten. Jangka waktu perlindungan paten di Indonesia adalah 20 tahun sejak tanggal penerimaan dan tidak dapat diperpanjang sementara untuk paten sederhana jangka waktunya adalah 10 tahun dan tidak dapat diperpanjang.

Pemegang paten sesuai dengan pasal 16 ayat

1 dan 2 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten memiliki kewenangan untuk melarang pihak lain dalam hal paten produk untuk melaksanakan Paten yang dimilikinya dan melarang pihak lain tanpa persetujuannya untuk membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi paten. Sementara untuk paten proses pemegang paten berhak melarang pihak lain menggunakan proses produksi yang diberi paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana yang dimaksud dalam paten produk diatas.

#### c. Manfaat Paten

Diberikannya Hak Eksklusif Paten kepada inventor oleh negara selama 20 tahun menyebabkan pemegang Paten berhak untuk melarang pihak lain memanfaatkannya dalam bentuk apapun tanpa persetujuannya. Hal ini merupakan keuntungan besar dalam dunia industri terutama teknologi informasi yang terus menerus berkembang, karena dengan memanfaatkan teknologi yang telah dipatenkan dan dengan demikian dilindungi oleh hukum, paten merupakan aset tidak berwujud (*intangible asset*) yang memiliki nilai ekonomi yang luar biasa besar karena hanya pemegang paten sajalah yang berhak memanfaatkannya selama 20 tahun tanpa gangguan yang berarti setiap produk, metode, atau proses yang dimiliki oleh pemegang paten menjadi unik dan memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh pesaingnya. Meskipun demikian selain pemanfaatan paten oleh pemegang paten itu sendiri, kadangkala pemegang paten tidak memiliki sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan patennya dan lebih memilih untuk melisensikan hak eksklusif terhadap Patennya kepada pihak lain. Dapat pula dimungkinkan oleh pertimbangan bisnis, bahwa melisensikan lebih menguntungkan dibanding dengan melaksanakan sendiri.

### 4. Lisensi Paten

#### a. Pengertian lisensi

Lisensi dalam pengertian umum dapat diartikan memberi izin. Pemberian lisensi dapat dilakukan jika ada pihak yang memberi lisensi dan pihak yang menerima lisensi, hal ini termasuk dalam sebuah perjanjian. Definisi lain, pemberian izin dari pemilik barang/jasa kepada pihak yang menerima lisensi



untuk menggunakan barang atau jasa yang dilisensikan.<sup>14</sup>

Lisensi Paten diatur dalam pasal 69 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten dimana lisensi diberikan oleh pemegang paten kepada pihak lain melalui perjanjian lisensi untuk melaksanakan segala perbuatan yang dimaksud pada pasal 16, kecuali diperjanjikan lain dalam jangka waktu tertentu dalam hal ini sesuai dengan isi perjanjian lisensi dan berlaku untuk seluruh wilayah NKRI.

Perlu digarisbawahi bahwa lisensi hanya memberikan izin dan bukan merupakan peralihan hak seperti jual beli pada umumnya, sehingga ketika jangka waktu lisensi habis maka hak eksklusif atas paten tetap berada pada pemegang hak paten / inventornya.<sup>15</sup> Lisensi didasarkan oleh perjanjian diantara para pihak sehingga syarat-syarat perjanjian sebagaimana diatur dalam KUHPER wajib dipatuhi oleh para pihak.<sup>16</sup>

#### b. Manfaat Lisensi

Lisensi didasari oleh perjanjian lisensi, perjanjian lisensi ini didorong oleh kepentingan bisnis yang mengutamakan nilai ekonomi. Begitu pula dengan lisensi Paten, pihak pemegang lisensi tidak akan mau melakukan perjanjian lisensi sejak awal apabila paten yang akan dilisensikan tidak memiliki nilai ekonomi atau memiliki nilai keuntungan bagi bisnis pemegang lisensi, begitu pula dengan pihak pemegang paten tidak akan mau memberikan patennya kepada pihak lain apabila tidak didasari oleh kepentingan ekonomi atau kemanfaatan bagi pemegang hak paten.

Lisensi paten disisi lain juga beresiko karena dengan memberikan hak penggunaan dan produksi dari sebuah temuan rentan terjadi peralihan teknologi kepada pemegang lisensi tanpa sepengetahuan pemilik hak paten, hal ini tidak dapat dihindari oleh pemegang paten karena dalam melaksanakan lisensi pemilik hak lisensi dapat dengan mudah mempelajari produk / teknologi yang dilisensikan kepadanya, oleh karenanya pemegang hak paten memerlukan biaya pengganti yang sesuai atau yang biasa disebut dengan royalti untuk setidaknya mengurangi kerugian apabila terjadi peralihan teknologi yang tidak direncanakan

semula.

#### c. Manfaat Pengaturan Lisensi Paten bagi Industri Informasi dan Telekomunikasi Indonesia

Industri informasi dan telekomunikasi Indonesia belum memiliki kemampuan untuk bersaing dengan raksasa-raksasa teknologi informasi dan telekomunikasi dunia layaknya Google, Apple, Microsoft atau perusahaan-perusahaan asing lainnya dikarenakan paten terhadap teknologi-teknologi tersebut dikuasai oleh pihak asing sehingga kita menjadi tidak leluasa dalam mengembangkan teknologi tersebut karena dapat dituduh sebagai pelanggar paten, satu-satunya jalan untuk meningkatkan kemampuan teknologi informasi dan telekomunikasi kita pada saat ini hanyalah melalui lisensi karena seperti diatur pada pasal 71 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten perjanjian lisensi tidak boleh memuat ketentuan baik langsung maupun tidak langsung yang dapat merugikan perekonomian Indonesia atau memuat pembatasan yang menghambat kemampuan bangsa Indonesia dalam menguasai dan mengembangkan teknologi pada umumnya dan yang berkaitan dengan invensi yang diberi Paten tersebut pada khususnya.

Lisensi pada dasarnya adalah sebuah perjanjian antara para pihak, sehingga tunduk pula pada ketentuan yang mengatur mengenai perjanjian, salah satunya adalah pasal 1338 KUHPER mengenai Asas kebebasan berkontrak. Asas kebebasan berkontrak ini melarang adanya campur tangan dari negara terhadap perjanjian yang dibuat oleh para pihak. Beranjak dari hal tersebut, maka perjanjian-perjanjian mengenai alih teknologi tidak boleh adanya campurtangan dari negara atau pemerintah.

Pemerintah sebagai regulator memang tidak dapat secara penuh mengatur isi perjanjian lisensi paten, baik klausul maupun prosedur pelaksanaannya. Namun pemerintah dapat mengkonstruksikan peraturan-peraturan yang dapat menghilangkan atau setidaknya tidaknya meminimalisir penyalahgunaan perjanjian lisensi oleh para pelaku bisnis. Dalam hal terdapat suatu

<sup>14</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Lisensi> diakses pada 7 Juni 2012.

<sup>15</sup> Gunawan Widjaya, 2001, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, Rajawali Pers, hlm.3.

<sup>16</sup> Lihat pasal 1320 KUHPER



perjanjian lisensi yang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, maka Direktorat Jenderal yang membawahi pencatatan lisensi tersebut wajib menolak pencatatan perjanjian lisensi yang memuat ketentuan tersebut.<sup>17</sup> Disamping itu Pemerintah kemudian mengatur mengenai Lisensi Wajib dalam Pasal 74 UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten, yaitu lisensi yang diberikan kepada untuk melaksanakan paten yang diberikan berdasarkan keputusan Direktorat Jenderal atas dasar permohonan. Namun sayangnya UU No 14 Tahun 2001 tidak mengatur mengenai wewenang Ditjen HKI untuk mencabut Lisensi Wajib, hal ini menjadi sebuah celah hukum apabila pelaksana lisensi wajib melaksanakannya dengan merugikan masyarakat Ditjen HKI tidak dapat membatalkan pemberian lisensi wajib jika tidak ada permohonan dari pemegang paten.

### C. Simpulan

Paten atas teknologi adalah aset ekonomi yang memiliki nilai yang luar biasa karena bersifat eksklusif yang mana pemegang paten dapat melarang pihak lain untuk menggunakannya, sehingga jika pihak lain ingin menggunakan atau memanfaatkan paten tersebut tentunya harus membayar sejumlah biaya yang dipersyaratkan oleh pemiliknya. Sayangnya Paten kebanyakan dimiliki oleh pihak asing sehingga menyulitkan para pelaku bisnis di Indonesia atau Indonesia sebagai suatu bangsa untuk mengembangkan kemampuan dibidang teknologi khususnya teknologi informasi dan telekomunikasi. Berdasarkan pembahasan diatas terhadap rumusan permasalahan yang diajukan sebelumnya: maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut

1. Lisensi atas suatu Paten sebagaimana diatur dalam pasal 69 UU No 14 Tahun 2001 memungkinkan pihak lain atas izin dari pemegang paten untuk melaksanakan haknya, dalam proses pelaksanaan hak oleh pemegang lisensi ini alih teknologi tidak dapat dihindari khususnya di Indonesia, karena diproteksi oleh pasal 71 UU No 14 Tahun 2001 meskipun perjanjian lisensi dilindungi oleh asas

kebebasan berkontrak sesuai pasal 1338 KUHPER namun dalam hal ini berlaku *lex specialis derogat legi generalis*. Meskipun demikian pada prakteknya tentu saja pemegang paten berusaha untuk mengambat alih teknologi ini, hal ini wajar karena nilai ekonomi dari sebuah paten yang sangat menguntungkan dari sisi bisnis.

2. Pengaturan lisensi atas paten sangat fundamental bagi perkembangan industri informasi dan telekomunikasi di Indonesia, hal ini dikarenakan lisensi lebih menguntungkan dibandingkan membangun teknologi yang diperlukan sejak awal dengan hasil yang belum tentu sebaik teknologi yang telah ada. Lisensi atas Paten diperlukan untuk mengurangi kemungkinan terjadinya monopoli suatu teknologi oleh pihak tertentu yang dapat merugikan perekonomian bangsa Indonesia. Lisensi Paten merupakan langkah awal dari kemandirian teknologi suatu bangsa, dan telah menjadi suatu keharusan bahwa Negara dalam hal ini Pemerintah mampu menjaga pelaksanaan perjanjian Lisensi dengan menggunakan wewenangnya dalam hal mengatur dan mengawasi. Hal ini sebagai upaya untuk menjaga agar peralihan teknologi yang didapat melalui Lisensi Paten dapat dilakukan dengan baik, sesuai dengan jati diri dan cita-cita Bangsa Indonesia dalam mengejar kemandirian tidak hanya dibidang Teknologi dan Informasi melainkan dalam segala bidang.

### Saran

1. Masih banyak celah dalam UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten, banyak permasalahan karena Ditjen HKI tidak diberikan wewenang untuk secara proaktif memeriksa dan mengaudit perjanjian lisensi mengenai Paten. Memang ada ketentuan pasal 71 yang memproteksi penggunaan lisensi paten yang merugikan perekonomian negara, namun Ditjen HKI tidak diberikan wewenang untuk mencabut keputusannya sendiri. Hal ini meninggalkan celah dalam hal Lisensi Wajib, dimana alasan sejak awal diberikannya lisensi wajib salah satunya karena pasal 75 ayat 3 UU

17 Gunawan Widjaya, *Op.Cit*, hlm. 46-47.



Paten, namun menjadi ironis apabila pelaksana lisensi wajib juga melakukan hal yang sama maka yang dapat membatalkan lisensi wajib tersebut adalah pemegang paten karena Ditjen HKI tidak dapat membatalkan Lisensi Wajib atas Hak Paten dengan prakarsa sendiri. Memang ada pengaturan pembatalan melalui jalur litigasi berdasar pasal 91 ayat 4 UU No 14 Tahun 2001 dimana pembatalan dapat diajukan jaksa melalui gugatan pembatalan kepada Pengadilan Niaga. Namun jelas ini merupakan langkah yang tidak perlu dan boros, penulis dengan demikian menyarankan agar Ditjen HKI diberikan kewenangan untuk mencabut segala jenis lisensi yang dapat mencederai perekonomian Indonesia, akan lebih baik bila melalui revisi terhadap UU No 14 Tahun 2001 tentang Paten.

2. Hendaknya segera dibentuk peraturan perundang-undangan, dalam hal ini peraturan yang berfungsi sebagai pedoman penyusunan dan pelaksanaan Lisensi tidak hanya dibidang Paten melainkan seluruh rezim HKI yang berpihak kepada kesejahteraan bangsa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, Poerbahawatja, 1982, *Ensiklopedi Pendidikan*. Jakarta, PT Gunung Agung.
- Alisyahbana, Iskandar, 1980, *Teknologi dan Perkembangan*. Jakarta, Kencana.
- Lindsey, Tim, et.all, *Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung, PT. Alumni, 2006.
- Miarso Yusufhadi, 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Miarso, 2007. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta, Pustekom Diknas.
- Naisbitt, 2002, *High tech high touch*, Bandung, Mizan
- Saidin, H. OK., 2004, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 1993,
- Sudarsono, Saliman, *Kamus Pendidikan, Pengajaran, dan Umum*, Jakarta, Rineka Cipta. 1993,
- Seels, Richey, 1994, *Teknologi Pendidikan definisi dan kawasannya*, Jakarta, UNJ.
- Widjaja, Gunawan, 2002, *Seri Hukum Bisnis, Lisensi atau Waralaba*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Widjaja, Gunawan, 2001, *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, Jakarta: Rajawali Pers.